



Pengembangan Literasi Islam Anak Usia Dini melalui Media Kartu Bergambar Buah dalam Pembelajaran Pendidikan Islam

Shopiatul Bariah^{1*}, M. Zuhdi Zainul Majdi²

Institut Agama Islam Hamzanwadi Pancor Lombok Timur

fahriazam786@gmail.com¹, zainulmajdi930@gmail.com²

ARTICLE INFO

Article history:

Received 11 September 2026

Accepted September 11, 2026

Available online

Keywords: *Literasi Islam, Pendidikan, anak usia dini, media kartu bergambar.*

Copyright © 2025 Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi This is an open access article distributed under the CC BY-NC 4.0 license - <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam penerapan media kartu bergambar buah dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Sumber data diperoleh melalui observasi partisipatif di kelas, wawancara mendalam bersama guru, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan teknik triangulasi untuk menguji keabsahan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kartu bergambar buah mampu menstimulasi rasa ingin tahu anak, memfasilitasi pemerolehan kosakata baru, serta meningkatkan interaksi komunikatif antara guru dan peserta didik. Secara kualitatif, media visual ini menciptakan suasana belajar yang konkret, eksploratif, dan bermakna bagi perkembangan kognitif maupun bahasa anak usia dini.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memegang peranan krusial dan mendasar dalam meletakkan fondasi tumbuh kembang anak secara holistik. Periode usia dini, yang lazim diidentifikasi dari rentang usia lahir hingga usia delapan tahun, diakui secara luas dalam literatur psikologi perkembangan sebagai fase keemasan atau *the golden age* (Suryana, 2018: 45). Pada rentang inilah plastisitas otak manusia mencapai akselerasi tertinggi, di mana triliunan koneksi sinapsis neuron dibentuk dan diperkuat melalui ragam stimulasi lingkungan. Karakteristik belajar anak pada tahap ini memiliki kekhasan tersendiri: mereka adalah pembelajar aktif, memiliki rasa ingin tahu yang meluap-luap, bersifat egosentris, mengeksplorasi dunia melalui sensori-motorik, serta memiliki rentang konsentrasi perhatian (*attention span*) yang relatif terbatas (Morrison, 2018: 112).

Berdasarkan perspektif teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak usia taman kanak-kanak berada pada fase praoperasional, khususnya fase intuitif konkret (Santrock, 2019: 134). Pada tahapan ini, skema kognitif anak belum mampu melakukan operasi logika internal yang bersifat abstrak, simbolis murni, maupun hipotetis. Anak memproses informasi baru dengan cara menghubungkan pengalaman inderawi



langsung terhadap representasi fisik objek di sekitar mereka. Gagasan serupa ditegaskan oleh Lev Vygotsky dalam teori sosiokulturalnya, yang menekankan bahwa pemaknaan dan internalisasi konsep-konsep budaya maupun bahasa pada anak terjadi melalui proses mediasi semiotik dengan bantuan sarana perantara atau artefak budaya yang nyata dalam zona perkembangan proksimal (*Zone of Proximal Development*) (Vygotsky, 1978: 86; Danoebroto, 2019: 58). Oleh karena itu, arsitektur pedagogis di lingkungan PAUD menuntut pendekatan yang berpusat pada prinsip konkretisasi materi pembelajaran.

Kendati demikian, potret empiris dalam praksis pendidikan anak usia dini di lapangan kerap memperlihatkan kesenjangan yang cukup menganga antara idealitas konseptual dan realitas pelaksanaan di kelas. Sejumlah studi lapangan mengindikasikan bahwa kegiatan pembelajaran harian masih diwarnai oleh metode transmisi informasi searah (*drill and practice*) yang dominan dan berpusat pada guru (*teacher-centered*) (Hamid dkk., 2021: 78). Guru kerap menggunakan instruksi verbal naratif yang panjang tanpa didukung oleh visualisasi yang memadai. Pola instruksional yang kaku, mekanis, dan menuntut anak duduk tenang mendengarkan penjelasan teoritis menimbulkan disonansi dengan kebutuhan kodrati anak untuk bermain dan bergerak. Kondisi ini secara nyata memicu kebosanan, apatisme belajar, penurunan keterlibatan motorik-sensorik, serta membatasi kemampuan retensi memori anak (Mulyasa, 2020: 64).

Kualitas pembelajaran pada konteks PAUD tidak selayaknya direduksi semata-mata menjadi penguasaan lembar kerja atau hafalan teknis calistung. Kualitas pembelajaran mencakup keseluruhan dinamika interaksional yang terjadi di ruang kelas, yang terrefleksikan melalui tiga pilar utama: kualitas lingkungan fisik dan sarana belajar, kualitas proses interaksi pedagogis antara pendidik dan anak, serta iklim emosional yang memantik keterlibatan kognitif dan afektif yang bermakna (Sujiono, 2020: 34). Ketiadaan stimulasi konkret berpotensi memutus jembatan antara dunia nyata anak dengan konsep kognitif yang ingin diajarkan. Jika suasana pembelajaran berjalan pasif dan miskin interaksi bermakna, maka potensi perkembangan bahasa ekspresif, kemampuan klasifikasi logis, dan kecerdasan naturalis anak tidak akan terbangun secara optimal.

Guna mengatasi defisit keterlibatan anak dalam proses transfer pengetahuan, pemanfaatan media instruksional visual menjadi kebutuhan yang mutlak. Media pembelajaran sejatinya bukan sekadar alat peraga tambahan, melainkan instrumen mediasi kognitif yang berfungsi menyederhanakan kompleksitas konsep verbal, menghadirkan dunia luar ke dalam ruang kelas, serta mengkonkretkan abstraksi menjadi wujud nyata yang mudah diurai oleh indera penglihatan anak (Arsyad, 2017: 15). Salah satu media visual dua dimensi yang memiliki fleksibilitas tinggi, murah,



adaptif, serta sangat efektif bagi anak usia dini adalah media kartu bergambar atau *flashcard* (Susanto, 2017: 89).

Kartu bergambar dengan tema buah-buahan menawarkan keunggulan tematik yang sangat strategis. Tema buah merupakan representasi objek konkret yang sangat lekat dengan keseharian nutrisi dan lingkungan anak (*real-world connection*). Melalui kartu bergambar buah yang dirancang dengan warna-warna cerah, gambar representatif berkualitas tinggi, serta tulisan nama buah yang proporsional, anak tidak hanya diajak mengenali bentuk dan nama objek, melainkan juga distimulasi untuk melakukan klasifikasi warna, analisis ukuran visual, deskripsi tekstur kulit buah, dan rasa (Musfiroh, 2018: 104). Pendekatan ini secara harmonis mengintegrasikan prinsip mendasar PAUD, yakni bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain, sehingga materi kurikuler terserap tanpa paksaan psikologis. di bawah ini dapat dilihat matrik talam tabel berikut.

Tabel. 1. Matriks Relevansi Media Kartu Bergambar terhadap Dimensi Belajar PAUD

Dimensi Kajian	Karakteristik Media Kartu Buah	Dampak terhadap Kualitas Pembelajaran
Dimensi Visual & Persepsi	Ilustrasi proporsional, warna cerah kontras, kartu ergonomis dipegang tangan anak.	Menarik atensi visual seketika, memperpanjang durasi fokus belajar, dan mereduksi distraksi kelas.
Dimensi Bahasa & Komunikasi	Pelafalan fonetik huruf nama buah, deskripsi rasa, aroma, dan warna.	Memperkaya perbendaharaan kosakata aktif, melatih artikulasi lisan, dan merangsang anak berani bercerita.
Dimensi Kognitif & Klasifikasi	Pemilahan buah berdasarkan kategori warna, ukuran, biji, dan jenis kulit.	Mengasah penalaran logis sederhana, pemilahan atribut visual, serta daya asosiasi lingkungan.
Dimensi Sosio-Emosional	Format permainan tebak gambar, estafet kartu, dan kerja sama kelompok kecil.	Memupuk antusiasme belajar, melatih kesabaran antri giliran, dan meningkatkan percaya diri anak.



Penerapan kartu bergambar buah di dalam kelas PAUD bukan sekadar persoalan memperlihatkan gambar kepada anak, melainkan melibatkan orkestrasi metodologis guru dalam mengemas permainan interaktif, membangun narasi eksploratif, memancing pertanyaan pemantik, serta memfasilitasi dialog dua arah. (Ramadhan & Zakaria, 2026) Oleh sebab itu, penyelidikan ilmiah yang mendalam terhadap fenomena ini memerlukan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti menangkap nuansa proses, ekspresi emosional, respons verbal spontan anak, pola komunikasi antarteman sebaya, serta refleksi kritis pendidik selama mengintegrasikan media ini di ruang kelas yang cair dan dinamis. Berangkat dari argumen teoretis dan tantangan praktis tersebut, penelitian mengenai "*Penerapan Media Kartu Bergambar Buah untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Anak Usia Dini*" menjadi sangat esensial dan mendesak untuk diteliti secara komprehensif.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk menghasilkan pemahaman yang mendalam, alamiah, dan kontekstual mengenai fenomena di lapangan (Creswell, 2016: 4). Pendekatan ini dipilih karena peneliti berupaya membedah dan mendeskripsikan dinamika proses pembelajaran saat media kartu bergambar buah diterapkan, tanpa memberikan perlakuan statistik atau memanipulasi variabel penelitian (Sugiyono, 2019: 18). Kehadiran peneliti bertindak sebagai instrumen kunci (*human instrument*) yang mengamati langsung interaksi verbal, respons emosional, dan perilaku anak usia dini di lingkungan kelas alami mereka (Moleong, 2018: 168).

Sumber data penelitian terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui subjek penelitian, yaitu guru kelas dan anak usia 4–6 tahun pada kelompok PAUD yang diteliti, yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan penguasaan informasi terkait aktivitas belajar tematik (Sugiyono, 2019: 216). Sementara itu, data sekunder diperoleh dari dokumen pendukung seperti modul ajar, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), foto kegiatan, dan catatan perkembangan anak (Arikunto, 2019: 201).

Teknik pengumpulan data dijalankan melalui tiga jalur utama: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti melakukan observasi partisipatif pasif, di mana peneliti hadir di ruang kelas mencatat keterlibatan, fokus atensi, dan artikulasi bahasa anak saat bermain kartu tanpa mengintervensi alur instruksional guru (Creswell, 2016: 254). Wawancara dilakukan secara semiterstruktur kepada pendidik untuk menggali strategi pedagogis, desain kartu buah, serta tantangan praktis yang ditemui saat proses pembelajaran berlangsung (Moleong, 2018: 190). Adapun dokumentasi digunakan untuk merekam bukti visual interaksi kelas dan portofolio anak sebagai penguat data lapangan.



Analisis data dilakukan secara interaktif dan berkesinambungan mengacu pada model Miles, Huberman, dan Saldana (2014: 31-33), yang mencakup tiga tahapan utama:

- Kondensasi Data (*Data Condensation*): Proses menyeleksi, menyederhanakan, dan mengabstraksikan catatan mentah lapangan dari hasil observasi dan transkrip wawancara ke dalam fokus penerapan kartu bergambar.
- Penyajian Data (*Data Display*): Mengorganisasikan data ke dalam bentuk teks naratif deskriptif yang sistematis agar alur peningkatan kualitas belajar anak mudah dipahami.
- Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing/Verification*): Merumuskan makna dari data yang telah terstruktur serta memverifikasi temuan secara kritis guna menjawab fokus penelitian.

Untuk menjamin keabsahan dan derajat kepercayaan data (*trustworthiness*), peneliti menerapkan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik (Sugiyono, 2019: 273). Triangulasi teknik dilakukan dengan mengecek silang hasil observasi partisipatif terhadap narasi wawancara guru dan bukti dokumentasi kelas, sedangkan triangulasi sumber dilakukan dengan mengonfirmasi pola respons anak kepada guru kelas dan rekan pendidik lainnya untuk meminimalkan bias subjektif peneliti.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan reduksi data dari observasi partisipatif di ruang kelas, wawancara mendalam bersama guru kelas, serta verifikasi dokumentasi harian, temuan empiris dalam penelitian ini dikelompokkan ke dalam empat tema pokok yang menggambarkan implementasi media kartu bergambar buah secara komprehensif:

Desain dan Tahapan Implementasi Media di Ruang Kelas: Implementasi media kartu bergambar buah tidak diterapkan secara sporadis, melainkan melalui kerangka instruksional yang terstruktur dalam tiga tahapan berkesinambungan:

- Fase apersepsi visual, guru membuka aktivitas belajar dalam formasi lingkaran besar (*circle time*). Guru memperlihatkan kartu buah secara bertahap untuk memantik rasa ingin tahu anak. Melalui teknik pengungkapan visual sebagian (*peek-a-boo* gambar buah), atensi visual anak yang semula terbagi langsung terkonsentrasi ke arah kartu yang dipegang guru.
- Fase eksplorasi interaktif dan permainan kolaboratif, guru memfasilitasi anak untuk mengamati ciri fisik buah pada kartu secara detail, meliputi warna kulit, bentuk geometris dasar buah, tekstur visual, hingga rasa buah yang pernah mereka coba di rumah. Aktivitas ini dikombinasikan dengan permainan manipulatif, seperti "berburu buah sehat" dan tebak nama buah berdasarkan petunjuk karakteristik tertentu. (Aini & Zakaria, 2026)



- Fase penguatan dan evaluasi menyenangkan, anak diajak mengelompokkan kartu-kartu buah ke dalam keranjang warna yang sesuai (misalnya keranjang merah untuk kartu buah apel dan stroberi; keranjang kuning untuk pisang dan nanas), serta menyebutkan kembali nama buah yang telah dikelompokkan.

Transformasi Keterlibatan dan Perilaku Belajar Anak: Sebelum media kartu bergambar buah diterapkan secara intensif, data observasi awal memperlihatkan bahwa rentang konsentrasi anak berkisar antara 5 hingga 7 menit sebelum mereka mulai terdistraksi oleh aktivitas di luar materi ajar. Setelah kartu bergambar buah digunakan, fokus atensi anak meningkat hingga 15–20 menit secara berkesinambungan. Keterlibatan anak bertransformasi dari sekadar pendengar pasif (*passive listeners*) menjadi partisipan aktif (*active explorers*). Anak-anak secara spontan mengacungkan tangan, berebut mendekati kartu untuk menyentuh permukaan gambar, dan menunjukkan antusiasme emosional yang tinggi saat giliran memegang kartu tiba.

Perkembangan Kemampuan Bahasa Ekspresif dan Nalar Kognitif : Stimulasi visual kartu buah memberikan implikasi langsung terhadap perkembangan aspek bahasa dan penalaran logis anak:

- Pengayaan kosakata dan artikulasi, anak mulai terbiasa menggunakan atribut deskriptif saat berkomunikasi, seperti menyebutkan kata "kasar", "halus", "berbiji banyak", "manis", dan "masam". Kartu juga mempermudah anak membedakan variasi buah tropis lokal (seperti pepaya, jambu air, dan naga) yang sebelumnya jarang mereka sebutkan dengan tepat.
- Kemampuan klasifikasi dan asosiasi, secara kognitif, anak mampu mengelompokkan kartu berdasarkan parameter ganda tanpa intervensi instruksional yang berulang. Mereka mampu memilah buah berdasarkan kesamaan warna, ukuran relatif (besar vs. Kecil), maupun preferensi rasa yang pernah mereka alami.

Kendala Operasional dan Solusi Guru di Lapangan: Kendala utama yang teridentifikasi selama observasi lapangan adalah timbulnya gesekan antaranak ketika memperebutkan giliran memegang fisik kartu (*turn-taking conflict*). Kondisi ini sempat memicu dinamika kelas yang riuh dan mengalihkan fokus pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, guru menerapkan strategi pengorganisasian kelompok kecil beranggotakan 4 hingga 5 anak per kelompok, disertai aturan permainan yang jelas mengenai pergantian giliran memegang dan menata kartu secara bergantian.

Temuan penelitian ini membuktikan secara empiris bahwa kualitas pembelajaran pada anak usia dini sangat bergantung pada medium perantara konkret yang mendekatkan isi pembelajaran dengan struktur berpikir anak. Pada usia 4 hingga 6 tahun, anak berada pada tahap praoperasional konkrit, di mana kapasitas kognitif mereka belum mampu mengolah abstraksi murni tanpa keterkaitan inderawi langsung (Santrock, 2019: 136). Penggunaan metode ceramah verbal yang dominan menuntut



beban kognitif berlebih bagi anak, yang pada gilirannya memicu kebosanan dan penurunan motivasi belajar.

Hadirnya kartu bergambar buah mengkonkretkan konsep-konsep verbal tersebut menjadi representasi visual dua dimensi yang bermakna. Sejalan dengan perspektif konstruktivisme kognitif Jean Piaget, pembelajaran yang bermakna terjadi ketika anak mengasimilasikan persepsi visual yang mereka lihat pada kartu ke dalam skema kognitif yang telah mereka miliki sebelumnya dari pengalaman makan buah di rumah, lalu mengakomodasikannya ke dalam pemahaman nama dan atribut buah yang terstruktur (Suryana, 2018: 52). Kartu visual berfungsi sebagai jembatan epistemologis antara pengetahuan intuitif anak dengan representasi bahasa formal yang diajarkan oleh pendidik.

Keberhasilan peningkatan kemampuan bahasa dan retensi ingatan anak dapat dijelaskan secara komprehensif melalui *Dual-Coding Theory* yang dirumuskan oleh Allan Paivio. Menurut Paivio (2014: 42), memori manusia bekerja melalui pemrosesan simultan dari dua subsistem mandiri, yakni subsistem verbal (teks/kata-kata lisan) dan subsistem non-verbal visual (citra visual/gambar). Ketika guru menyajikan kartu buah sembari mengucapkan namanya secara artikulatif (misalnya menampilkan visual buah semangka seraya mengucapkan kata "se-mang-ka"), kedua subsistem ini teraktivasi secara serentak di dalam otak anak. Dampaknya, jejak memori (*memory trace*) yang terbentuk menjadi jauh lebih kuat dan mudah dipanggil kembali (*retrieval*) dibandingkan jika guru hanya menjelaskan ciri-ciri semangka melalui tutur kata abstrak semata. (Umami & Zakaria, 2026)

Lebih lanjut, temuan mengenai dinamika dialog antara guru dan anak selama permainan kartu merefleksikan prinsip mediasi dalam teori sosiokultural Lev Vygotsky. Vygotsky menegaskan bahwa perkembangan fungsi mental yang lebih tinggi berakar dari interaksi sosial yang dimediasi oleh tanda dan artefak kultural (Vygotsky, 1978: 86; Danoebroto, 2019: 62). Dalam konteks ini, kartu bergambar buah berperan sebagai *scaffolding* konkret. Ketika anak mengalami keraguan dalam menyebutkan nama buah yang kurang familiar, guru memberikan bantuan bertahap melalui petunjuk visual warna atau rasa buah pada kartu. Dukungan ini memfasilitasi anak untuk melintasi zona perkembangan proksimal (*Zone of Proximal Development*) mereka, bergerak dari ketidakmampuan menyebutkan nama objek menjadi mampu mengidentifikasi dan mendeskripsikannya secara mandiri dan percaya diri.

Penerapan kartu bergambar buah juga terbukti mendongkrak kualitas proses pembelajaran secara menyeluruh karena berhasil menyelaraskan pembelajaran dengan esensi dasar PAUD, yaitu bermain seraya belajar. Kualitas pembelajaran bukan semata-mata persoalan ketuntasan materi akademis, melainkan penciptaan ekosistem interaksi kelas yang ramah, dialogis, partisipatif, serta menumbuhkan regulasi diri anak (Sujiono, 2020: 38). Modifikasi pengelolaan kelas menjadi kelompok-kelompok kecil



secara simultan melatih keterampilan sosio-emosional anak, seperti melatih kesabaran menanti giliran, bernegosiasi antarteman sebaya, dan mengapresiasi keberhasilan rekan sekelas. Dengan demikian, media kartu bergambar buah terbukti menjadi media instruksional yang efektif dalam mengintegrasikan perkembangan kognitif, bahasa ekspresif, dan kematangan emosional anak usia dini dalam suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

D. KESIMPULAN

Strategi Implementasi Terstruktur: Penerapan media kartu bergambar buah terlaksana secara efektif melalui tiga tahapan terpadu: persepsi visual dalam format *circle time*, eksplorasi interaktif melalui metode permainan (*game-based learning*), serta penguatan evaluatif berbasis klasifikasi konkret. Integrasi ini mampu mengubah atmosfer kelas dari metode ceramah yang kaku menjadi proses pembelajaran yang dialogis dan ramah anak. Peningkatan Keterlibatan dan Atensi Belajar: Penggunaan kartu bergambar buah secara signifikan memperpanjang rentang konsentrasi (*attention span*) anak dari semula berkisar 5–7 menit menjadi 15–20 menit. Anak bertransformasi dari pendengar pasif menjadi pembelajar aktif yang antusias, berani bertanya, dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi.

Stimulasi Kognitif dan Perkembangan Bahasa: Media kartu buah berfungsi sebagai jembatan konkret yang memudahkan pemahaman anak pada tahap praoperasional. Stimulasi visual dan auditori yang berlangsung simultan terbukti memperkaya perbendaharaan kosakata deskriptif, melatih artikulasi fonetik, serta mengasah keterampilan berpikir logis anak dalam memilah dan mengklasifikasikan objek berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran. Peningkatan Kualitas Pembelajaran yang Bermakna: Secara kualitatif, media kartu bergambar buah mampu mewujudkan esensi utama PAUD, yaitu bermain seraya belajar. Pengelolaan kelas melalui kelompok-kelompok kecil berhasil meminimalkan dinamika perebutan kartu sekaligus menanamkan kecerdasan sosio-emosional anak, seperti disiplin antri giliran, kerja sama, dan percaya diri.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Aini, S., & Zakaria, M. (2026). Strategy Council Religious Study Raudhatul Paradise in Cultivating Moderate Religious Attitudes among Students. *EDUJAVARE: International Journal of Educational Research*, 4(02), 713–724. <https://doi.org/10.70610/edujavare.1728>
- Creswell, J. W. (2016). *Research design: Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed* (A. Fawaid & R. K. Pancasari, Penerj.). Pustaka Pelajar.



- Danoebroto, S. W. (2019). Teori belajar Vygotsky dan implikasinya dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Kependidikan Dasar*, 6(1), 55–68.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., & Jamaludin, J. (2021). *Media pembelajaran: Konsep dan aplikasi dalam ruang kelas*. Alfabeta.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (Edisi ke-3). SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Morrison, G. S. (2018). *Early childhood education today* (Edisi ke-14). Pearson.
- Mulyasa, E. (2020). *Manajemen PAUD*. PT Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh, T. (2018). *Bermain sambil belajar dan mengasah kecerdasan jamak*. Bumi Aksara.
- Paivio, A. (2014). *Mind and its evolution: A dual coding theoretical approach*. Psychology Press.
- Santrock, J. W. (2019). *Life-span development* (Edisi ke-17). McGraw-Hill Education.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2020). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. PT Indeks.
- Suryana, D. (2018). *Pendidikan anak usia dini: Stimulasi dan aspek perkembangan anak*. Kencana Prenada Media Group.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori*. Bumi Aksara.
- Ramadhan, H., & Zakaria, M. (2026). Makna Menjaga Lingkungan Sosial Masyarakat Desa Nyiur Tebel Dalam Perspektif Pendidikan Agama Islam. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(02), 216–230. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.47137>
- Umami, R., & Zakaria, M. (2026). A Digital Interfaith Simulation-Based Islamic Religious Education Learning Model to Strengthen Religious Moderation. *EDUJAVARE: International Journal of Educational Research*, 4(02), 1447–1456. <https://doi.org/10.70610/edujavare.v4i02.1935>